

CHINATOWN WARS · DETECTIVE CONAN · HOUSE OF THE DEAD · AQUA PANIC
El Corte Inglés
Nº 72 · Marzo 2009 · www.elcorteingles.es
RESIDENT EVIL 5
GANAS DE PASAR MIEDO
HALO WARS
CAMBIO A LA ESTRATEGIA
PATAPON 2
TRIBU MUY DICHARACHERA
FAMILY PARTY
¡TODOS A JUGAR!
MARIO POWER TENNIS
EL FONTANERO SE ACOGE AL PLAN RENOVE
BURNOUT PARADISE
THE ULTIMATE BOX




S T A F F

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé, Diego Acedo
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Gorrinch, Nexus, William van Dijk
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002

Chinatown Wars — 6

PREVIEW

La saga de GTA ha arrasado allá por donde ha pasado. Ahora, los de Rockstar lo intentan en exclusiva en NDS... ¿Mantendrán su supremacía?



Resident Evil 5 — 12

MULTI

Uno de los títulos más esperados del año llega con ganas de dar mucha guerra. El pánico está servido con uno de los grandes "survival horror".



Real Madrid The Game — 14

MULTI

Haz realidad tu sueño. Ser un jugador de fútbol y vestir la camiseta del Real Madrid. Y busca mansión, novia, peluquero, fiestas a las que ir...



Burnout Paradise — 16

MULTI

La nueva entrega de la explosiva franquicia de Criterion promete emociones fuertes. ¡Domina el volante para evitar ser machacado!



Patapon 2 — 20

PSP

Continuación de la historia de estos carismáticos guerreros bidimensionales con sus cánticos y fiestas por todo lo alto... ¡Qué el ritmo no pare!



Halo Wars — 24

XBOX 360

Duelo entre la raza humana y la alienígena Covenant. Este título deja de lado la acción en primera persona para pasar a la estrategia pura.



Mario Power Tennis — 28

WII

Mario y cía llegan a la cancha de la Wii para desafiarte a un partido de tenis, tras triunfar en Game Cube.



Índice ...

... POR JUEGOS

La llave virtual

La revolución online es imparable. Hace un tiempo las compañías de videojuegos hicieron una apuesta decidida para que los usuarios de sus consolas disfrutaran de partidas extraordinarias a través de la Red y ya hoy los frutos empiezan a manifestarse como altamente positivos. Hay pocos juegos que se precien que no tengan la opción de extender el campo de batalla o el terreno de juego más allá de los límites del salón de casa. Cada día esa opción ofrece más argumentos para que la experiencia de juego sea única. Matar zombies o alienígenas en la soledad de la madrugada puede estar muy bien, sin duda, pero unirte a un escuadrón formado por un belga, un japonés y una argentina, por decir alguno, nos va ampliar nuestro mundo de sensaciones videojueguil, además de dar pie a un colegueo imprevisto. Por ende, un partido de fútbol o de basket puede ser más internacional que nunca, con un mismo equipo compuesto de jugadores de los cuatro puntos cardinales. Y esos piques ¿qué? En el universo online podemos dar a conocer nuestros logros o trofeos y disputar lo más alto del podio del mundo mundial frente a otros jugadores. En cuanto a descargas de demos, de otros extras, actualizaciones... viene a aumentar las potencialidades online en favor de las consolas, especialmente las de nueva generación.Y las cosas como son, por mucha crisis que haya, unos eurillos invertidos en una conexión Xbox Live! o PlayStation Network para disfrutar de un combate al lado del Jefe Maestro o un partidito con Messi y cía, bien invertidos están.

J.M. Fillol



TÍTULOS PLATINUM

Cinco juegos de PSP al mejor precio



Si no has tenido oportunidad de jugar a los cinco de los títulos de PSP más vendidos ha llegado tu momento. Y es que se lanzarán de nuevo como parte de la flota Platinum de Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). Y estos son: «Clank Agente Secreto», «Pursuit Force: Extreme Justice», «WipEout Pulse», «Smash Court Tennis 3» y «Ape Academy». Y la mejor noticia para tu bolsillo es que, gracias a esta serie de PlayStation, saldrán a un precio muy especial esta próxima primavera.

Sólo los títulos más vendidos de PSP alcanzan la categoría de Platinum. Eso significa que cuando compres uno, sabrás que estás eligiendo un juego que ya se considera un gran éxito dentro de la comunidad de PlayStation. Del mismo modo, comprobarás que cada título de PSP Platinum te ofrecerá una experiencia única y todos ellos juntos te traerán las más variopintas aventuras y el mejor entretenimiento portátil. Juegues donde juegues, tendrás oportunidad de convertirte en un agente encubierto del espacio exterior con el encantador «Clank Agente Secreto», competir en carreras espaciales con tus compañeros a 800 km por hora con «WipEout Pulse» o volver loco a tus amigos con los chiflados minijuegos de «Ape Academy».

Mejor con PSP-3000

Y cuando tengas el nuevo sistema PSP-3000, no solamente podrás jugar, sino que tendrás un mundo lleno de posibilidades, incluyendo música, vídeos, fotos y chat online. Su pantalla LCD con mucha mejor definición que modelos anteriores, llenará de luz y claridad tus juegos, imágenes y películas. Saca fotos de tus amigos, escucha las canciones que más te gusten, disfruta con los vídeos más de moda y echa una partida con algunos de los juegos más increíbles de la historia. También podrás hablar gratis con amigos de todo el mundo gracias a la aplicación Skype. Vamos a disfrutar un montón.



A la venta el 3 abril en Xbox 360

NINJA BLADE

Microsoft ha presentado una de sus grandes apuesta de Xbox 360: «Ninja Blade». Un título que saldrá a la venta el 3 de abril. MEGACONSOLAS estuvo presente en un acto donde se contó con la intervención de los creadores, que fue el prestigioso grupo de desarrollo From Software. Éstos, a través de una videoconferencia desde Japón, explicaron los entresijos del juego. El protagonista es Ken Ogawa, un ninja de un Tokyo del siglo XXI que se enfrentará a unas terribles criaturas. Se trata de unos ciudadanos de la zona de la capital nipona que se han convertido en unos horribles monstruos debido al contagio de un virus mutágeno. Ken se valdrá de su espada para salvar la ciudad, y de paso, al resto de la humanidad de la terrible amenaza que puede poner el mundo patas arriba. El arma fuerte de «Ninja Blade» es la presencia de cinemáticas en las escenas de lucha y el beber de fuentes tan saludables como «God of War», «Devil May Cry», «Prince of Persia» o «Ninja Gaiden». Con estos argumentos ya entran ganas de jugarlo, ¿no crees?

Creador de «The Wheelman»

5 BALAS PARA JOE NEATE

Entrevista en exclusiva con Joe Neate, productor de Midway Games y uno de los creadores de "The Wheelman".

¿Vin Diesel es el protagonista perfecto?

Pensamos en él porque encajaba en el perfil. En el primer contacto descubrimos que era un jugón. A partir de ahí hubo feedback.

¿Por qué Barcelona?

Queríamos una ciudad fuera de Estados Unidos. Barcelona tiene una luz y una claridad que no posee otra ciudad europea. Me creó efectos y emociones.

¿Sólo persecuciones y disparos?

Las distintas misiones hacen que el juego no sea para nada repetitivo. La acción predomina porque hay un 80% de carreras en coche.

¿Los gráficos restan jugabilidad?

Hicimos unos 40 tests con distintos grupos de personas. Corregimos fallos y el resultado final es un producto del que estamos orgullosos.

¿Habrá segunda parte?

Aún no nos lo hemos planteado. Si la acogida y las ventas marchan bien, ¿por qué no?



La saga sigue en PS3 y Xbox360

TERMINATOR SALVATION

Se espera que para el mes de mayo vea la luz «Terminator Salvation», un intenso shooter de acción en tercera persona que te hará disfrutar a tope de un gran personaje como es este cyborg asesino. El título se caracterizará por un permanente combate del soldado de la resistencia John Connor contra todos los enemigos del Skynet de la película y nuevas máquinas asesinas diseñadas específicamente para el juego. La acción dará comienzos años antes que la película, tras el apocalipsis que ha pasado y dejada bastante diezmada la ciudad de Los Ángeles. Los jugadores deberán hacer frente a una historia y unos personajes viscerales. Saldrá en Xbox 360 y en Play Station 3. Y lo hará unos meses antes del estreno en verano de la película en Europa protagonizada por Christian Bale. Antes de eso, el videojuego atenderá todas las peticiones de los fan de una saga que nunca falla y que promete grandes emociones en todos los jugones del género. No faltará la opción de multijugador con un modo cooperativo organizado en dos pantallas.



Con gráficos mejorados

NFS SHIFT

«Need For Speed Shift» no saldrá hasta el próximo otoño, pero sus creadores ya han lanzado las campanas al vuelo y quieren editar el mejor juego de coches con los mejores gráficos. Así, plantea un cambio radical con lo visto los anteriores años. EA quiere mostrar una renovación absoluta de la franquicia. Y lo hará proponiendo velocidad, dejando de lado las tramas de anteriores entregas. Slighly Mad Studios, encargados del desarrollo del título, están abogando por la calidad del producto. El principal cambio se planteará en la dinámica del juego. Carreras que dejarán de ser una práctica ilegal y persecuciones contra la policía para ser celebradas en un circuito, donde sólo valdrá la habilidad y maestría para manejar el vehículo. Y otro de los cambios importantes será en el apartado técnico. Sobre todo, en el motor gráfico, donde destacará el nuevo sistema de colisiones y la calidad de las texturas que llenan los circuitos. Todo esto será un motivo de alegría para los amantes de la velocidad. El juego estará disponible para PlayStation 3, Xbox 360 y PSP.

Un producto de fitness para Wii

EA SPORTS ACTIVE

El próximo lanzamiento «EA Sports Active» te va a poner en forma. Se trata de un innovador producto de fitness que te picará el gusanillo para hacer ejercicio sin moverte de casa, ya que podrás tener tu entrenador personal. Llegará el 20 de mayo a las tiendas y estará disponible para Wii. En el juego participaron expertos en fitness como Bob Greene, un conocido fisiólogo autor de varios libros y entrenador personal de la presentadora norteamericana Oprah Winfrey. El público principal de este producto será la mujer que no tenga mucho tiempo para ir a un gimnasio y la ama de casa. Aunque toda la familia se podrá apuntar a este "gimnasio doméstico". Con «EA Sports Active» contarás con la oportunidad de conseguir excelentes resultados con ejercicios efectivos para las partes superiores e inferiores del cuerpo, además de otros ejercicios cardiovasculares, con tan sólo 20 minutos al día. Ya no valdrán excusas como lo caro que es un gimnasio, no tener tiempo. Es una verdadera revolución en el mundo del fitness con muchos ejercicios más variables que los que tiene una máquina. El juego incluirá una correa ajustable a la pierna, diseñada para colocar el mando Nunchuk de Wii y así registrar los movimientos de la parte baja del cuerpo, además de una cinta de resistencia para realizar una serie de ejercicios de fuerza con la parte superior del cuerpo.



Breves

Activision y LucasArts

La compañía norteamericana LucasArts ha renovado el acuerdo con Activision Blizzard. Tras el éxito de «Star Wars: El Poder de la Fuerza», el próximo título será «Indiana Jones and the Staff of Kings», en verano.

Songpack de Britney Spears

Descárgate el nuevo SongPack de Britney Spears para PlayStation 3. En él se presentan cinco de sus grandes éxitos tras diez años de carrera, entre los que se incluyen "Oops! I Did It Again", "Crazy" y "Stronger".

Noveno cumple de PS2

El pasado 4 de marzo, la Play Station 2 estuvo de cumpleaños... ¡Y ya van nueve! La consola de Sony ha conseguido vender desde su nacimiento en el 2000 más de 140 millones de ejemplares en todo el mundo. Esta cifra podría seguir creciendo en los próximos años.

Spectral Force Genesis

Un nuevo título llegará a la Nintendo DS en el mes de abril. Se trata de «Spectral Force Genesis», con el que te inmiscuirás en el mundo de Neverland. Tomarás el mando usando una mezcla de estrategia, diplomacia y fuerza. Habrá Más de 150 personajes, un alto nivel de juego estratégico y una historia épica en una mezcla única de géneros excelentes: táctica y faceta RPG con combates en tiempo real.

TOP TEN VENTAS





1. **Mario Kart+ Wii Wheel** – Wii
2. **Killzone 2** – PS3
3. **Wii Fit** – Wii
4. **Street Fighter IV** – PS3
5. **Banjo 3** – Xbox 360
6. **Pro Evolution Soccer 09** – PS3
7. **Pro Evolution Soccer 09** – PS2
8. **Silent Hill** – PS3
9. **New Super Mario Bross** – NDS
10. **FIFA 09** – PSP

GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS

No vamos a descubrir ahora ninguna fórmula mágica al referirnos a una saga como «GTA». Aunque, en esa receta exitosa se ha añadido un sugerente ingrediente: ¿Mantendrá el estatus en la Nintendo DS? Y empezamos con un dato contundente. En la creación del juego se han juntado dos titanes. Por un lado, Rockstar Leeds –con amplia experiencia con piezas pequeñas de hardware como el respetado «Midnight Club 3» de PSP- y a su vera Rockstar North, que no defraudó con el «GTA IV». Una vez dicho esto, se aprecia que este proyecto no va de farol. ¿Uno de los más ambiciosos de DS? Un apunte puede orientar una respuesta: 800.000 líneas de código es algo nunca visto en otro título de la portátil de Nintendo.

En cuanto a la historia, ésta no defraudará a los fans de la saga. El personaje principal es Huang Lee. El chico llega a Liberty City con una insaciable sed de venganza por la muerte de su padre en Hong Kong. Tiene el encargo de llevar una espada a su tío Yu Jian. Pero al llegar al aeropuerto es asaltado, disparado y lanzado al río metido en un coche. La partida la iniciamos rompiendo el cristal de la ventana de la parte de atrás con nuestro stylus. ¡Y a buscarse la vida!

Tranquilos, a la doble pantalla se le saca el máximo jugo con una PDA que nos guiará por los diferentes lugares de la rica plataforma. También recibiremos mensajes con diferentes misiones para ir sumando puntos y granjeándonos un nombre. Y esto será a costa de negocios algo sucios como el tráfico de drogas y el mercado de armas. Para que las cosas no se tuerzan demasiado, habrá que evitar a la policía, así como las distintas mafias que dictaminan sus propios códigos de conducta. Las estaciones sonoras que se pueden reproducir y el hecho de poder jugar en cualquier parte crearán una importante adicción en un título dispuesto a imponer su ley.

SER EL MEJOR DEL SOCIAL CLUB

La multifuncionalidad de la PDA nos permitirá tener al día todas nuestras estadísticas. Éstas las podremos compartir con nuestros amigos a través de la Nintendo Wi-Fi Connection al Rocksstar Social Club. Además, se podrán intercambiar algunos ítems usando la pantalla táctil. Por lo tanto, los creadores explotan todas las capacidades disponibles del Wi-Fi. También se prevé desarrollar más adelante un completo modo de la opción de multijugador.





MUCHO ESMERO EN LOS PEQUEÑOS DETALLES

En los detalles es donde este juego obtiene la máxima puntuación. Toma nota de alguna de ellas: la cámara rota en 360 grados permitiendo al jugador verlo desde todos los lados del coche; la modalidad de vehículos es bastante amplia; hay cambios climáticos, un ciclo de noche/día y a los peatones se les ve salir de sus casas o pararse a charlar en la calle; en las persecuciones policiales podrás estampar sus coches contra las farolas; no te olvides cuando circulas por autopista de pararte en la cabina del peaje; las cámaras de seguridad están por todos lados, así que deberás tener cuidado en tus operaciones callejeras; aprenderás a preparar cócteles molotov; deberás rastrear los cubos de basura en busca de alguna arma y hasta saber ingeniárselas para montar un rifle de francotirador. A esta lista de detalles, como ves, no le falta absolutamente de nada.



Compañía: Rockstar Games **Género:** Acción **Lanzamiento:** Marzo **Cibercontacto:** http://www.rockstargames.com/grandtheftauto **Plataformas:** Nintendo DS 18+

WATCHMEN THE END IS NIGH

Rorschach y Búho Nocturno se enfundan el mono de trabajo en «Watchmen», juego que sirve como precuela a la película de Zack Snyder, que llegará próximamente a los cines españoles.

Oscuridad, intriga y mucha acción: quién le iba a decir a Alan Moore que uno de sus trabajos más apreciados se iba a convertir, 20 años más tarde, en uno de los referentes de la industria. Con el paso de los años, la obra del británico se ha convertido en una referencia de culto para los aficionados de todo el mundo.

No es de extrañar que con la excusa de su estreno en el cine, Deadline haya decidido preparar una aventura de acción a la orden del día, que se ofrece exclusivamente como contenido descargable para 360, PS3 y PC. En ella nos ponemos a los mandos de dos de los héroes de la obra original, Rorschach y Búho Nocturno, cada uno con sus habilidades especiales que debemos emplear para repartir leña entre los cientos de enemigos que acuden a nuestro encuentro.

Y es que Watchmen: El fin está cerca es una de esas aventuras tradicionales de acción en tercera persona que apuesta por un desarrollo muy accesible. De este modo cualquier jugador, independientemente de su experiencia, podrá disfrutar de una historia que hará las veces de precuela del cómic original. El juego nos invita a recorrer múltiples episodios donde la fidelidad al cómic se dejará entrever gracias a una impactante puesta en escena de las que cortan la respiración. Todo ello con la oscura ambientación que siempre ha caracterizado la novela gráfica original, lo que nos garantiza una buena dosis de suspense. ¿Seréis capaces de soportar la tensión?

SÓLO PARA DESCARGAR

'El fin está cerca' es uno de esos juegos que sólo podréis comprar a través del servicio Xbox Live! o Playstation Network, en otra muestra del soporte que prestan las grandes compañías a este servicio. Desde Warner Bros, propietarios de la licencia de la novela gráfica, han defendido este recurso ya que abarata los costes de producción, lo que se traduce en un título más barato de cara al consumidor.

LA ESENCIA DEL COOPERATIVO

El cooperativo es esencial para comprender la mecánica de «Watchmen». Con dos personajes como protagonistas únicos, nuestro objetivo será el de combinar como Dios manda las habilidades de sendos héroes, bien a base de granadas sónicas o simplemente empleando una brutal embestida que aturde a todo el que se encuentra a nuestro alrededor. Pero ojo, es importante tener en cuenta que sólo disponemos de un cooperativo local: nada de online.

Compañía: Warner Bros **Género:** Acción **Lanzamiento:** Marzo **Cibercontacto:** www.watchmenvideogame.com **Plataformas:** PS3, Xbox 360 +16

3+ www.pegi.info Wii™



¡ALERTA!



Tras chocar violentamente con un asteroide durante su viaje espacial, el **Capitán Olimar** debe aterrizar en el primer planeta que encuentra, perdiendo en el descenso 30 piezas esenciales para su nave. Sólo tiene 30 días para recuperarlas y así poder volver a casa. ¡Menos mal que descubre a unos extraños pero serviciales seres: Los **Pikmin**! Coge el Mando y el Nunchaco de Wii, acepta este desafío estratégico y confía en tus nuevos amigos. Te ayudarán más de lo que imaginas.





Pikmin:

Género/Especie: Desconocido.
Híbridos primitivos mitad plantas, mitad animales con una afinidad particular para ayudar a humanoides.

1. Los Tres Tipos de Pikmin



Resisten al fuego | *Resisten al agua* | *Cargan bombas*

2. La Evolución de los Pikmin



Fuerte



Más fuerte

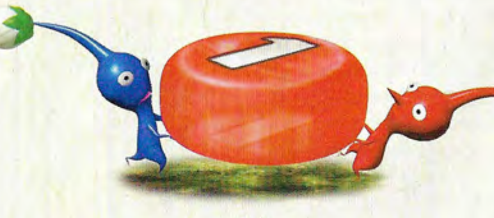


Mucho más fuerte

3. Pikmin: Actividades Diarias



Seguir





Llevar



Pelear







El logo "New Play Control" identifica la nueva serie de grandes juegos de Nintendo GameCube, rediseñados y adaptados a los mandos de Wii.



Nintendo www.nintendo.es



MUCHA MARCHA

Bailar, cantar, tocar la guitarra o dirigir una orquesta completa. Todo es posible con la nueva revolución "jugonamusical" que ha entrado con fuerza y a todo ritmo en los salones de miles de hogares españoles. Reúne a un grupo de amigos alrededor de una consola y móntate una tarde de diversión festivalera con algunos de los videojuegos musicales que te proponemos a continuación. Los hay para todos los gustos y oídos.

EL KARAOKE EN TU SALÓN

Si algo hay que tener para pillar un micrófono y lanzarse a cantar en un karaoke es jeta y poca vergüenza. ¡Que más da si luego sueltas un gallo que otro o te sale el "pollella" que llevas dentro! El caso es dar la nota más divertida y no pasar por un triunfito, que luego entonas como El Príncipe Gitano y a ver dónde te metes. Aunque siempre puedes evitar la lluvia de tomates y salvar la honrilla con temas más familiares que se adecuen mejor a tu, ejem,... tesitura de voz. En fin, diversión directa en sencillos retos que finalmente se convierten en una juerga de risas y piques de lo más adictiva.



PS3 · PS2

XBOX 360



PS3 · PS2 · Wii · XBOX 360 · PC

Ser el rey de la fiesta es bien sencillo. Propón un karaoke y ya verás que todos se apuntan a tomar el micrófono y a dar el cante. ¡Y hay muchos títulos para elegir!

SE ARMÓ LA BANDA

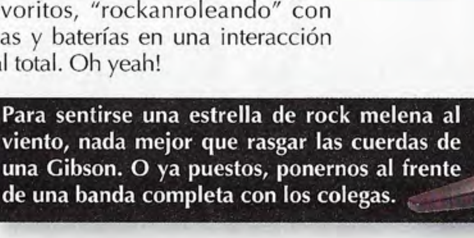


PS3 · PS2 · Wii · XBOX 360

Wii

PS3 · PS2 · Wii · XBOX 360 · PC

¿Quién dijo que los videojuegos es un mundo de huraños metidos en cuevas y que progresivamente se podían quedar encanijados como Gollum? Mentira cochina, porque la nueva generación de consolas, acompañada de los nuevos periféricos musicales, está demostrando que la sociabilidad es un factor en alza indiscutible, además de descubrir talentos ocultos. Y si no que se lo pregunten a la nueva hornada de jugadores que se lo pasan bomba creando su propia banda y haciendo sonar los acordes de sus grupos favoritos, "rockanroleando" con guitarras y baterías en una interacción musical total. Oh yeah!



Para sentirse una estrella de rock melena al viento, nada mejor que rasgar las cuerdas de una Gibson. O ya puestos, ponernos al frente de una banda completa con los colegas.



ORQUESTA COMPLETA

Si la música amansa a las fieras con una buena orquesta habrá más posibilidades, ¿o no? Y es que tras la explosión de títulos en los que los periféricos musicales juegan un papel fundamental, el siguiente paso ha sido poder orquestar a un amplio número de instrumentos. Eso sí, con mucha imaginación porque debemos hacer como si los tocáramos. Vamos que podemos interpretar una majestosa sinfonía y emular al sordo genial, Beethoven. Pero no siempre habremos de ser tan exigentes, cambiar la batuta por unos pompones virtuales o unas simples maracas nos hará disfrutar de otras alternativas musicales de lo más sabrosonas. ¡Azúcar!



Wii



Wii

WE CHEER

Wii



El Wiimote y el nunchaku se convierten en los mejores instrumentos para interpretar tu música, e incluso pueden hacer las veces de pompones con los que llevar el ritmo.

DANZAD, DANZAD, MALDITOS

La fama cuesta, se decía como un mantra en una popular serie de TV donde la peña andaba todo el día danzando de un lado a otro, sudando como pollos. Bailar era lo que les motivaba. Si quieres que nuestros pies y nuestro cuerpo serrano sientan lo mismo que aquellos chicos de "Fama" hay un puñado de juegos idóneos para no dejar de mover el esqueleto. A las ganas de imitar a Beyoncé o al mismísimo Michael Jackson, deberemos además prestarle atención a algunas indicaciones básicas en pantalla para realizar los pasos y dejarnos llevar por el ritmo de las canciones. ¡Que la música de verdad es la que puedes bailar!



PS2 · XBOX 360 · Wii · PC



XBOX 360



Wii

SELECT START Stay Cool!

Convierte tu habitación en una pista de baile. Aunque si quieres mover el esqueleto a tope, sobre una alfombrilla te esperan retos de combos casi imposibles. ¿Podrás aguantar el ritmo?

PS3/XBOX 360

RESIDENT EVIL 5



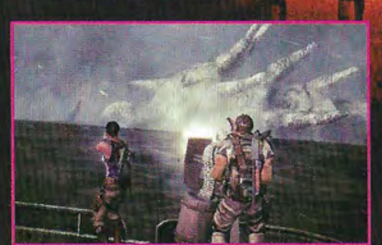
















FICHA TÉCNICA

- Capcom
- Survival horror
- Marzo
- 18+
- www.residentevil.com

NO HAY CINCO SIN SEIS

Por si fuera poco la galería de horrores de esta quinta parte, el gurú Jun Takeuchi acaba de anunciar la sexta entrega con la que pretenden darle un giro copernicano a la saga, tanto en temática como personajes y jugabilidad. Todo un notición que seguirá alimentando las ansias de carne de gallina de los aficionados. Parece que hay Umbrella para rato.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	5/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	5/6

Por fin llega uno de los títulos más esperados del año: un festín pesadillesco de criaturas contra natura, sustos de alta tensión y a fuego lento y un argumento lleno de guiños a la saga madre del "survival horror". El pavor está servido.

Luz y taquígrafos sobre el escalofrío más rico y consistente del momento. Que se levante el telón del gran guiñol del regomeyo y que se pare el mundo de miedos casposos en que nos encontramos para dar paso al terror con mayúsculas y exclamaciones. Porque, tras algunos experimentos más o menos gaseosos, la saga de Capcom ha dado en el blanco del "neosurvival", una vuelta de tuerca del terror respinguero de siempre sustituyéndolo por una tensión ambiental pura y mucho más permeable. Mucho canguelo en el ambiente, la verdad. Y es que la franquicia pionera del sector necesitaba tomarse un yogur de esos que te renuevan por dentro, tras casi treinta y cinco millones de ejemplares despachados a lo largo de los años. Y a fe que lo han conseguido. Por algo en la "biblia" del sector "Famitsu" la han puntuado con un 38 sobre 40, que lo coloca en el cogollito del año. Y no es para menos porque el juego tiene "de tó": gran entramado audiovisual, un argumento lleno de guiños a toda la saga, personajes de ayer y de hoy... En fin, un derroche de medios.

Mucha historia

Empecemos por la historia, con la amenaza biológica en plena ebullición justo cuando parecía que había sido aniquilada. Por suerte, Chris Redfield, el héroe de la primera entrega, ha rastreado la huella vírica por todo el mundo y, tras unirse a una nueva organización, acude a África, donde la última amenaza bioterrorista está transformando a la gente y a los animales de la ciudad en criaturas enfurecidas y cegadas por la violencia. Por suerte no está solo, ya que cuenta con su compañera de fatigas Sheva Alomar, un prodigio en inteligencia y afinada puntería. Precisamente ahí arranca uno de los puntos fuertes del juego: su modo cooperativo, que nos permite asumir el control de ambos personajes o dejarle a la CPU la moza. El objetivo final es encontrar a Irving en la región de Kijuju, pero a lo largo de la aventura nos encontraremos con cantidad de viejos conocidos y despejarnos algunas interrogantes como el destino de Jill Valentine o Wesker o el papel de Sherry, el antiguo jefe de escuadrón y demás sospechosos habituales.

Desde luego, uno de los mayores aciertos del juego son sus escenarios, tanto las calles de la ciudad (muy bonitas y algo recargadas) como las afueras más desérticas o el interior de los edificios. El sigilo y los pies de plomo serán esenciales, por supuesto, aunque también tener a mano la generosa armería a nuestra disposición, ya que los enemigos también estarán hasta los dientes (podridos, claro) de arcos y flechas, cócteles molotov y demás regalitos. Una estupenda estructura a base de capítulos subdivididos en episodios, un enemigo final como los de antes y mucho pero que mucho pavor en cada esquinazo harán las delicias de los fans veteranos y de los noveles de la franquicia, pues también hay varios niveles de dificultad a elegir. Ten a mano los dodotis por si acaso...

BICHARRACOS S.A.

▸**Uno de los puntazos clásicos de la saga, y su "zeitgeist" por antonomasia, son los enemigos y zombis de lo más asquerosito que nos pisarán los talones. Aquí se tira la casa pesadillesca por la ventana con unas criaturas a cuyo lado cualquier monstruo lovecraftiano es Bambi: un ente mitad murciélago, mitad escorpión; El Gigante, ahora con barba poblada y talibana; un par de humanoides gigantescos; un bicharraco marino con tentáculos brutales... En fin, que si tienes problemas de sueño aquí se resuelven de un plumazo.**

GUÍA DE JUEGO

En guardia permanente. Esa es la consigna maestra de este juego si no queremos acabar con el pelo más blanco que Papá Noel de tanto susto inesperado. Y es que en cada rincón seremos asaltados por seres terribles y sustos "casuales" como perros rabiosos, lickers desprendidos del techo, orugas contra natura sedientas de sangre... Por suerte, en los niveles más básicos (recomendamos el normal, similar al asequible y conocidísimo «RE4») el nivel de ataques desciende para así tomarnos un ligero respiro. Pero muy ligero, ya que el ataque de los enemigos será de lo más maligno: se lanzarán hacia nosotros y de su boca saldrá un súcubo cualquiera al que mejor no intentar liquidar de un balazo en la testa ya que puede convertirse en una criatura voladora implacable o un mutante de cuello de jirafa. Y es que los virus son más potentes que nunca en esta aventura: Ojo también a las misiones no tan tradicionales, donde nos enfrentaremos a infestados en moto o jeep y resolver puzzles o enigmas de ingenio. Todo forma parte del mismo propósito: dejarnos con las piernas de gelatina.

REAL MADRID THE GAME

De las glorias deportivas, que campean por España... Marchando una de leche merengada para el futbolero de pro, encantado de la vida al ver al Madrid recortarle distancias al Barça, a Raúl en su segunda juventud y a Mijatovic criando su triple papada.

Aunque el mejor club del siglo XX ya tuvo su protagonismo en algunos títulos "paneuropeos", este es el juego oficial auténtico del equipo de Di Stéfano y Cassano. Y desde luego que se ocupa de todo todito en la entidad de Chmartín, desde lograr ser una estrella galáctica dentro del terreno de juego a quitarle el puesto a Guti como fashion victim "de paisano". Todo es posible en el Berbabéu. Antes que nada, tendremos que entrar en el primer equipo y formar parte de la plantilla, para lo cual tendremos que definir a nuestro jugador, tanto su aspecto físico como sus características técnicas. A continuación, habrá que superar las pruebas de acceso al club para poder pisar el césped con la camiseta blanca. En este sentido es importante planificar nuestra vida a través de un calendario riguroso de entrenamientos (en Valdebebas, claro) o ir de Maradona y saltárnoslo a la torera.

Pero ojo que el banquillo espera como la cama de un faquir. ¿Cómo se entrena? A través de unos divertidos minijuegos con los que mediremos nuestras capacidades físicas y futbolísticas. También se podrá jugar en la calle e incluso pachangas de "volleyfútbol", aunque ojito con las lesiones. Y ya en el terreno de juego, tendremos que demostrar nuestro buen toque con el equipo hasta poder lucir el brazalete de capitán y convertirnos en una leyenda viva. Buenos gráficos (aunque a veces no de Champions), abundante material desbloqueable y detalles de calidad definen este auténtico festín de madridismo profundo. Porque ellos se lo merecen, supongo.









VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■□□

JUGABILIDAD ■■■■□□

SONIDO/FX ■■■□□□

ORIGINALIDAD ■■■□□□



FICHA TÉCNICA

- Virigin
- Deporte
- Marzo
- 3+
- www.virginplay.es

LA VIDA EN BLANCO

▶ Aunque el fútbol sea así, y hasta "asá", no hay que obsesionarse demasiado con la pizarra. Porque la noche está para vivirla, sino ¿qué sería de Nuria Bermúdez? Quizá lo más divertido del juego es su faceta "personal", que engloba desde buscar nuestra casa favorita y ampliarla hasta convertirla en la mansión de los Beckham hasta organizar saraos privados, cambiar de look, elegir novia o acompañante, ir de comprar, pillar un Ferrari... La dura vida de pateapelotas, vamos.



3+
www.pegi.info

Wii

Mario Power Tennis

¡El tenis más poderoso en tu Wii!

Descubre golpes maestros que te harán invencible.

Disfruta con las diferentes habilidades de Mario y sus amigos.

¡Juega en locas pistas llenas de sorpresas!







El logo “New Play Control” identifica la nueva serie de grandes juegos de Nintendo GameCube, rediseñados y adaptados a los mandos de Wii.

Nintendo

www.wii.com

BURNOUT PARADISE
THE ULTIMATE BOX



El último fenómeno al volante de la escudería Criterion sigue expandiéndose y puliéndose cosa mala. En esta entrega tendremos más libertad de conducción, más modos online y más autos desbocados y destrozones.

Como decíamos el mes pasado, la franquicia «Burnout» sigue con el pie escayolado en el acelerador. En "ná y menos" aterriza la "caja final" de la que nos hacíamos eco en la previa del anterior número, con novedades tan jugosas como el «Party Pack», primera expansión de pago del juego y el refuerzo de la filosofía de la saga, esto es, la exquisita libertad de exploración con un Paradise City mostrándose de par en par a nuestra entera disposición, desde la playa surfista hasta los atascos del centro de la ciudad con sus ya famosos 120 semáforos dispuestos a cegarnos con sus ráfagas de ambar. Y ya mismo tenemos una nueva gozada con la etiqueta de "classics", que no es ni más ni menos que un complejo vitamínico para que la saga de los autos más locos siga al pie del cañón una temporadita más. Así, los más de 30 kilómetros cuadrados de territorio totalmente interactivo y "rompible" cunden de lo lindo para soltar a nuestras "fieras" para que peinen y labren el asfalto gracias a los cinco tipos de eventos disponibles: Carrera Clásica, Furia al Volante, Ruta al Rojo Vivo y los

MOTOR SALVAJE

No hay vuelta de hoja: para someter a tal tute veloz a la cantidad de "cuádrigas" en pantalla hay que tener un motor de juego superlativo. Algo que consigue esta entrega desde el primer momento, con una sensación de velocidad sin precedentes manteniendo en todo momento los 60 frames por segundo. Así, el zafarrancho sobre ruedas de destrucción y caos estará asegura de la forma más salvaje posible.

Tendrás todos los datos de tu coche para enfrentar los alocados desafíos.

FICHA TÉCNICA

- EA
- Conducción
- Febrero
- 7+
- www.es.ea.com

novedosos Stunt Run y Caza y Captura.

Sin freno y a lo bestia

El sistema de juego es sencillo y desarmante, ya que consiste en golpear, empujar y destrozar a nuestros rivales a través de retos y desafíos urbanos donde podremos trazar y definir la ruta más rápida hasta la meta, utilizando como ayuda o ariete aéreo las múltiples rampas disponibles y dispuestas estratégicamente para realizar espectaculares brincos. Y es que el juego estratosférico es uno de los puntales de esta entrega, tanto que a veces no sabremos discernir si estamos ante un juego de coches o un simulador de vuelo. La verdad es que los vehículos se prestan a tal showtime, ya que abundan los acrobáticos y bólidos a galope tendido, aunque igualmente tendremos las llaves para "tanques" todoterrenos según los diversos retos con que nos crucemos en Paradise City. Y, hablando de coches, hay que recordar las categorías disponibles: Muscles, exóticos, hot rods e incluso los potentes SUVs, que muestran unos diseños espectaculares y una capacidad de edición y trucaje caso de laboratorio del doctor Frankenstein. Véanse los Carson, el Hunter Mesquite, el Nakamura SI-7 y otros fieras. Y buena falta hará blindar a nuestros cacharros, ya que el no menos clásico sistema de deformación de los coches sube otro peldaño gracias a la novedosa tecnología de simulación de daños que nos hará vivir y experimentar a cámara lenta la sensación de destrucción más realista y espectacular vista en un videojuego hasta la fecha. En fin, que el paraíso sigue tentándonos con los cantos de sirena de sus motores desbocados. ¿Qué importa si a veces es más infierno que otra cosa?

MANERAS DE CORRER

Cuando hablamos de opciones online, la autopista de "BP" se ensancha hasta los tropecientos carriles, gracias a modos y maneras de correr como el EasyDrive Friends que nos permite unirnos con hasta siete amigos para superar cientos de retos online, el Mugshots para derrotar a más de 2500 rivales o el Cagney Pack, que añade tres modos online totalmente nuevos y nuevas opciones de personalización en ruta. Todo ellos, con naturaleza instantánea y de lo más directa, para no perder tiempo ni en el cambio de marchas. La caña.









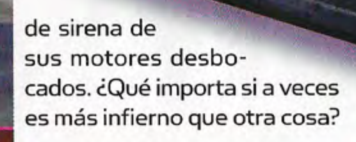
VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□









GUÍA DE JUEGO



Como ya hemos apuntado, la libertad de acción y conducción sigue siendo el santo y seña de la franquicia de EA. Incluso con el riesgo de padecer el "síndrome del pato mareado" en los primeros compases de juego, dando vueltas sin saber a qué retos enfrentarnos. A falta de GPS, mejor guiarnos por los indicadores luminosos que actúan como banderazos de salida de las diferentes carreras. Así que paciencia y



precaución, amigo conductor, en esto y en el consabido y tristón regreso al punto de partida si nos quedamos tirados en mitad de la carrera. Para quitarnos el mal sabor de boca podremos recomendar el divertido "showtime" en plan combo, que nos proporcionará unos deliciosos instantes de destrozo saltarín y machacatodo en plena carretera. Eso sí, ojo a la barra de propulsión. Y un último consejo: empezar poco a poco con el carné de principiante para progresar hasta conseguir el de piloto de élite, la máxima distinción para los inconscientes del volante. Eso, y tener buena retentiva para no saltarte un atajo y dejar con un palmo de narices a los gallitos sobre ruedas. Y a la policía, que no es tonta ni mucho menos. y encuentra los mejores atajos, no te detengas ante nada ni nadie y haz todo lo que esté en tu mano para obtener la victoria.



PS3/XBOX 360

WHEELMAN



Ah Barcelona, qué hermosa eres... ¡y qué divertida!
Sobre todo si encarnamos al prota de este juego ambientado en la Ciudad Condal, a la sazón Vin Diesel, versión hipertrofiada del futbolista ese francés que ha fichado el Madrid. Paradojas de la vida y el deporte. La cosa es que el contundente actor (aunque llegó a rodar con Lumet) es la estrella de este título que iba también dirigido a la gran pantalla pero al final y de momento se ha tenido que conformar con pisar las consolas. Eso sí, pisar con mucho garbo, ya que, en un derroche de adrenalina y gasolina, nuestro héroe encarna a Milo Buril, superagente secreto infiltrado como conductor en algunas mafias catalanas (no la que estamos pensando).
Un argumento que recuerda bastante a «Driver» y que nos garantiza una buena cantidad de misiones quemando rueda y lanzando persecuciones acrobáticas en plena ciudad recorriendo sus principales calles como las Ramblas, la Diagonal o la plaza Cataluña. Esto es, seguramente lo más parecido a un "GTA Barna stories" que podamos disfrutar, ya que la filosofía de juego es puramente freeroaming, con la posibilidad de pillar multitud de vehículos y resolver encargos y desafíos gracias a nuestra habilidad al volante y al gatillo, con múltiples maniobras especiales de Milo, como embestidas y melés con el vehículo que da gloria verlas. Ojo, el saltarse la ley a la torera puede crear algún tipo de problemillas. Los Mossos d´Esquadra no te pasarán ni una, así que mantenlos a raya. Un total de 20 misiones principales y 100 secundarias, buena recreación urbanita y una banda sonora fetén desarrollada por MTV Networks y Midway redondean un juego con mucho seny.

Valoración

- GRÁFICOS: ■■■■□□
- JUGABILIDAD: ■■■■□□
- SONIDO/FX: ■■■■□□
- ORIGINALIDAD: ■■■■□□

EL OBJETIVO NO ES DESTRUIR LA CIUDAD

Si algo han querido dejar claro los creadores del juego es su absoluto compromiso con los ciudadanos de Barcelona. Estos pueden estar tranquilos porque un jugador no podrá, aunque lo intentase, cargarse algún edificio emblemático de la ciudad condal. Habrá espectaculares persecuciones de coches por las calles. Y te llevarás todo tipo de mobiliario urbano por delante -farolas, semáforos, etc.- pero si el coche se estampa contra la Pedrera, ésta no se verá afectada. Ante todo, se conserva una buena imagen de Barcelona. Un 10 para los chicos de Midway que, con sensibilidad, han sabido respetar los símbolos de los barceloneses.

Ficha técnica

- Midway
- Acción
- Marzo
- 16+
- www.midway.com

A FONDO

TEXTOS: GORRINCH

PATAPON 2



Mueve la cabeza de nuevo con el ritmo más pegadizo de tu PSP. Estos personajillos son muy traviesos.

En las calles más concurridas de Akihabara en Tokio, donde todo parece bullicio, atascos y desenfreno tecnológico, miles de melodías intentan atraer la atención de los transeúntes hacia los productos electrónicos en oferta o en lanzamiento. Entre las tiendas de móviles u ordenadores se cuelan unos cuantos santuarios de videojuegos, normalmente consagrados a ídolos que, parece, nunca van a atravesar las fronteras. Una notabilísima excepción fue «Patapon», la mezcla de géneros definitiva que repicaba a son de tambor con fuerza en las calles tokiotas, y que alcanzó impresionante popularidad en el país del Sol Naciente. Cuando nadie lo esperaba, dio el salto a nuestras latitudes con mucho éxito. La apuesta musical-estratégica (lo sabemos: suena mucho peor de lo que funciona) repite ahora con su continuación, de nuevo en exclusiva para la portátil negra. Disponible desde hace meses en Japón, en «Patapon 2» vamos a encontrarnos con una continuación lineal de lo que ya vimos en el genial primer juego. Don Chaka, subtítulo de la secuela, se veía obligado a sorprender por nuevo modos de juego, superado el impacto que supone la original propuesta que se nos presentó hace casi un año y medio. Pues bien, por suerte para todos lo consigue a través de un modo multijugador perfectamente adaptado a las posibilidades de PSP. Con un solo disco pueden participar 4 usuarios conectados por Wi-Fi, debatiéndose en desafíos que requieren acciones coordinadas por parte de los jugadores: transportar, por ejemplo, un huevo sano y salvo hasta un lugar donde pueda eclosionar y darnos su preciado contenido, normalmente una máscara con poderes. En caso de que queramos ver estas pantallas incluso cuando juguemos solos, se pueden recorrer las misiones acompañados por bots que suplen la falta de humanos.

Complejidad sencilla

Los gráficos de «Patapon» resumen a la perfección la paradoja de "complejidad sencilla". Se trata de sprites maleables y animados sobre un scroll multiparallax que imita la profundidad de los polígonos. O, en cristiano, unos dibujitos que parecen tridimensionales siendo planos. Mucho más allá de esta visión superficial, «Patapon 2» puede vacilar de unos diseños únicos y estilizados, que llevan mucho más trabajo del que aparentan para conseguir una empatía universal por todo tipo de usuarios. Para esta empatía colabora mucho la composición musical, una lección de composición pegadiza para todos los aspirantes a músicos de culto. Si parece exagerado, prueba a echar unas partidas sin mover la cabeza al ritmo de la música. Sencillamente imposible.

Aunque no lo tenía difícil para repetir éxito, «Patapon 2: Don Chaka» se consuma como juego indefinible y casual por excelencia. Con una jugabilidad a prueba de balas, irás tarareando los compases de las pantallas hasta acabar con la paciencia de los que te rodean. Pero claro, ellos no entienden. No han jugado a Patapon.



GRÁFICOS DE BUEN "ROLLITO"

El particular estilo visual del juego es herencia del artista francés Rolito, miembro de un grupo de diseñadores que se reunidos bajo la firma Semper-Fi. El trabajo de este diseñador comenzó en el sector de los videojuegos cuando prestó sus servicios a Sony durante una campaña de promoción de PlayStation en la Liga de Campeones. Los dibujos gustaron tanto que los miembros japoneses de la compañía decidieron dar rienda suelta a la imaginación del creador en un mundo a su medida... y a la de PSP. Ése fue el nacimiento de «Patapon», un título llamado a revolucionar la forma que hasta ahora teníamos de jugar a la prtátil de Sony.

FICHA TÉCNICA

- Sony
- Estrategia-musical
- Febrero
- 3+
- www.patapon-game.com

GUÍA DE JUEGO

La jugabilidad es prácticamente calcada a lo que ya conocíamos: hay que asegurar la supervivencia de nuestra tribu mientras nos enfrentamos a otros clanes o enemigos gigantescos. El movimiento y el ataque depende de que pulsemos correctamente una combinación de botones siguiendo un compás determinado por el nivel de dificultad. Si logramos encadenar varios combos durante un combate, nos aseguramos un mayor impacto de las acciones sobre la barra de energía enemiga. La coordinación también es fundamental para ir aumentando nuestros niveles de experiencia, requisito indispensable a la hora de enfrentarnos a desafíos más exigentes según avancemos por las misiones. A ser posible, es recomendable jugar en cooperativo con un par de amigos, ya que se nota el aumento de eficacia con un incremento proporcional de los puntos de experiencia y los tesoros desbloqueados. Los diferentes tipos de unidad a nuestra disposición varían a la hora de comportarse en el campo de batalla, y todos tienen un cometido determinado dentro de cada enfrentamiento. Mientras que la vanguardia es apreciada cuando tiene posibilidades ofensivas, en el pelotón es ideal meter a los que son capaces de atacar a distancia, y la retaguardia dejarla para grupos de apoyo.



LA PUNTA DE PATAPON

En todos los ejércitos de la historia ha habido un batallón de valerosísimos hombres que abrían paso a los demás soldados, y que con sólo mencionar su nombre los mercenarios temblaban como un ventilador gastado. Los 300 de Leónidas, la Punta de Lanza del ejército macedonio... y ahora, la nueva unidad Patapon. Formada por unas nuevas criaturas mucho más fogosas en el combate. Gracias a sus golpes especiales, que incluyen importantes acciones estratégicas a la hora de acabar con los enemigos más grandes, suelen decidir el destino de una batalla. Tal es su peso dentro de nuestra organización militar, que si matan a todos los miembros de la unidad reaparecerán vivos y guerreando poco después.







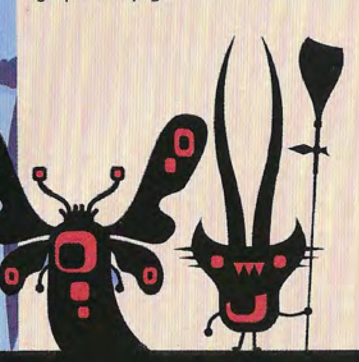












Concurso fotográfico FAMILY PARTY

¡Inmortaliza tu momento ganador!

Ahora tienes una razón de peso para fotografiarte tras ganar una dura pelea con uno de tus colegas, vencer en el circuito más difícil de tu juego de coches favorito o, simplemente, celebrar algo con la familia o en solitario. ¡¡Las celebraciones con Megaconsolas tienen premio!!

Para ello:

1. **Coge tu móvil y haz una foto de ese momentazo.**
2. **Envía un MMS al 5262 con la palabra clave "PARTY", seguido de un comentario sobre tu victoria. (Ejemplo: PARTY_Soy el número uno).**
3. **En unos segundos podrás verte en www.decine21.com/familyparty, donde podrán votarte para conseguir el premio final.**

Las 20 fotos más votadas recibirán:

1º Premio: CONSOLA WII+ VIDEOJUEGO



+



2º al 20º : VIDEOJUEGO

¡¡Participa!!

COSTE: 1, 5€ + IVA (MOVISTAR, VODAFONE, ORANGE)
FIN DE LA PROMOCIÓN: 15 DE ABRIL DE 2009
BASES:Consulta las bases del sorteo en www.decine21.com/familyparty
Los ganadores serán avisados teléfonicamente al terminar la promoción.

HALO WARS

La guerra entre UNSC y el Convenant adquiere una nueva dimensión en este nuevo título de estrategia, un "spin-off" de «Halo» que hará las delicias tanto de los estrategas como de los seguidores del Jefe Maestro.

















La verdad es que la idea suena un poco estrambótica. «Halo» siempre ha sido sinónimo de acción en primera persona, y esto de pasarlo a la estrategia en tiempo real puede parecer un poco traído por los pelos. Sin embargo, la sólida implementación de los controles, el fino equilibrio entre las facciones y la sencillez de uso convierten a «Halo Wars» en un título muy accesible para todo tipo de jugadores. A pesar de pertenecer a un género totalmente diferente al acostumbrado, los aficionados a Halo se sentirán como en casa.

Un mundo en guerra

La ambientación nos lleva a la primera guerra entre UNSC y el Covenant, con los Flood uniéndose al combate en la campaña para un jugador. Dicha campaña presenta misiones muy variadas, desde escolta y defensa a construcción de ejército y asalto. No son misiones demasiado difíciles ni muy largas, se nota que los desarrolladores han tenido muy en cuenta que muchos de sus potenciales jugadores están más acostumbrados a pegar tiros como locos que a planear complejas batallas. La mayoría de las unidades están sacadas directamente de los juegos de la serie, y es una gozada dirigir a los soldados Spartan o los vehículos Warthog, entre otros. Aunque no hay muchos tipos de unidades, la variedad viene servida por sus múltiples mejoras disponibles. Además, según el líder específico que controle las operaciones en el campo de batalla, cuentas con poderes especiales y mejoras únicas. Al igual que en «Halo 3», un amigo te puede acompañar en la campaña y compartir tareas en el modo cooperativo, ya sea jugando desde el principio o en misiones que hayas desbloqueado.

¡Todos a la refriega!

La campaña es divertida, aunque algo corta. Para compensar, cuenta con logros y las clásicas "calaveras" ocultas para buscar, que en este caso permiten modificar las reglas generales del modo refriega. El modo refriega en sí funciona de maravilla y las dos facciones están perfectamente equilibradas. Una opción muy interesante es la de Duelo a muerte, que permite a los dos equipos comenzar con toda la tecnología investigada y abundantes recursos iniciales, así puedes librar rápidamente espectaculares batallas. En todo caso, en la refriega se echa de menos una tercera facción. ¿Cómo es que los Flood no son jugables?

El apartado técnico está a la altura de las altas expectativas levantadas por los títulos de la serie «Halo». Los gráficos de las unidades y las estructuras son vibrantes y detallados, mientras que la música y los efectos sonoros resultan familiares y apropiadamente épicos. Contemplar a un grupo de relucientes Scarabs y Locusts disparando sus láseres mientras la infantería adopta posiciones de combate es algo digno de verse. Si te gusta «Halo» o la estrategia en tiempo real, «Halo Wars» es un título que no debes perderte.

EJÉRCITO BAJO CONTROL

El sistema de control es muy versátil y permite manejar el ejército con soltura, si bien hace falta un poco de práctica para habituarse a él. Con un botón puedes seleccionar a todas las unidades, seleccionar solo a las unidades en pantalla o generar un círculo expansivo a partir de una unidad para seleccionarla junto a las que la rodean. Luego puedes desplazarte entre las unidades seleccionadas para dar órdenes específicas y usar habilidades especiales.



FICHA TÉCNICA

- Microsoft
- Estrategia
- Febrero
- 16+
- xbox.com/halowars

GUÍA DE JUEGO



La clave para triunfar es acordarse de usar el tipo de unidad correcto para cada tarea. La infantería es efectiva para combatir contra unidades aéreas, las unidades aéreas son la respuesta ideal contra vehículos y los vehículos vencen con cierta facilidad a la infantería. Lógicamente, un ejército compensado debería tener unidades de los tres tipos. Fíjate en la población máxima de que dispones y tenlo en cuenta a la hora de planear la composición de tu ejército. En cuanto a la edificación de la base, debes asegurarte de que esté bien suministrada. No solo se trata de encontrar y recoger recursos, también debes construir plataformas de suministro (UNSC) o almacenes (Covenant) para recibir y acumular esos recursos. Una consideración estratégica fundamental es encontrar el equilibrio adecuado entre el número de plataformas de suministro o almacenes y los edificios necesarios para crear las unidades. Ten en cuenta que cada base tiene un número de lugares de construcción limitados. Durante la batalla, procura encontrar un lugar en el que construir una segunda base. Si destruyen tu única base, tendrás un tiempo límite para construir otra antes de perder la partida. ¡Defiende bien tu base contra el enemigo y no te olvides de construir torretas!





UNSC CONTRA EL COVENANT

▸ En las refriegas, puede parecer que el Convenant tiene ventaja sobre UNSC gracias a que sus líderes participan personalmente en la batalla como unidades. Sin embargo, UNSC cuenta con otras ventajas: los Spartan son unidades de élite capaces de secuestrar vehículos o pilotar vehículos aliados para mejorar su capacidad de combate. Además, la nave Spirit of Fire otorga ventajas estratégicas en combate que complementan los poderes y bonificaciones de los líderes.

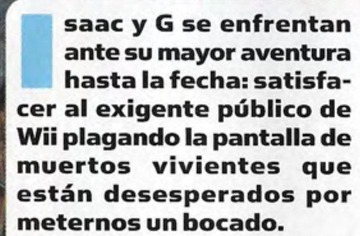
Valoración

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

LA VERSIÓN DEL DIRECTOR

Entre los múltiples secretos que se esconden ocultos en los escenarios de «Overkill», encontramos los cerebros dorados. Si somos capaces de hallar los diez que rondan por cada nivel, desbloquearemos la versión del director, una modalidad donde se modifica el orden de las escenas cinemáticas para cambiar el sentido del argumento. Eso sí, tendremos que afinar nuestra puntería, ya que supone un auténtico reto encontrar y disparar a todos los cerebros. Vale la pena hacer el esfuerzo, aunque nos llevará su tiempo.





Isaac y G se enfrentan ante su mayor aventura hasta la fecha: satisfacer al exigente público de Wii plagando la pantalla de muertos vivientes que están desesperados por meternos un bocado.

Ya desde que «Overkill» fuese anunciado en el pasado E3, Sega dejó bien claro que se trataba de una nueva edición de la franquicia que esta vez aprovecharía al máximo las virtudes de Wii.

Lo cierto es que el resultado no es para menos. La propuesta de la compañía japonesa se basaba en realizar un spin-off que luciese un aspecto similar al de una película de serie B, una combinación entre el estilo de Tarantino y la crudeza de Rob Zombie. Todo ello combinado con un argumento tan surrealista como el propio sistema de juego. Y es que en «Overkill» lo más importante es disparar. Hordas de zombies nos rodean por doquier, y sólo a base de disparos con el wiimote logramos hacerles frentes. A medida que caen batidos en el suelo obtenemos objetos extras, fajos de dinero, además de mayores y mejores armas para batir con facilidad a nuestro enemigo.

La sangre es una de las protagonistas de la partida, salpicando todo cuando nos rodea. El gore forma parte de la ambientación, tan surrealista como el antagonista de la aventura, un maléfico Dr. Caesar que saca a relucir el fantástico diseño técnico que luce el juego.

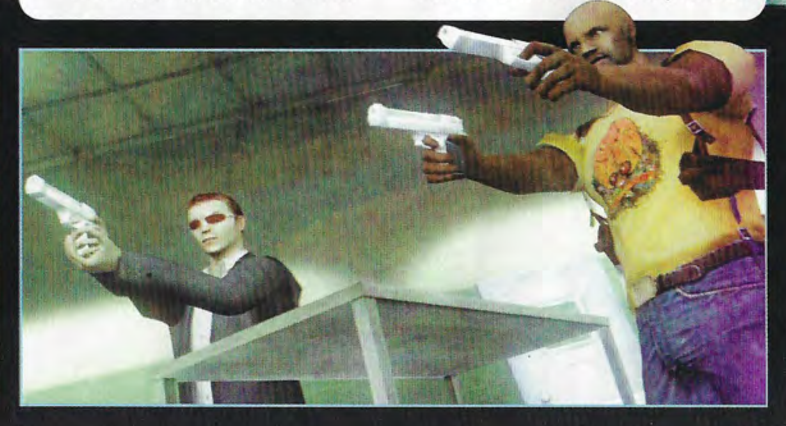
Con una mecánica tan sencilla, cuesta creer que «Overkill» sea tan divertido como adictivo. Es uno de esos títulos pensados para descargar adrenalina, para disfrutar junto a un amigo viviendo dos historias paralelas mientras no dejamos títere con cabeza. Sin duda alguna estamos ante uno de los grandes de Wii de esta temporada.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

Ficha técnica

SEGA
Acción
Marzo
18+
www.sega.es



NEW PLAY CONTROL! MARIO POWER TENNIS



MEJOR ENTRE VARIOS AMIGOS

El multijugador es uno de los puntos clave de «Mario Power Tennis». Así lo hizo ver en su día, y con esta adaptación no hace más que confirmarlo. Podemos disputar tanto partidos individuales como dobles, con cuatro jugadores al unísono compartiendo la experiencia. Lo mismo ocurre con los minijuegos, otra forma de retar a un compañero para superar algunas de las difíciles -pero entretenidas- pruebas a las que podemos acceder.

Nintendo
Deporte
Marzo
3+
www.nintendo.es

A VUELTAS CON EL CONTROL

▶ **El control ha sido adaptado a las mil maravillas, pero hemos de tener muy presente que la experiencia no se puede comparar a la de manejar una raqueta auténtica. Aunque durante los primeros compases no daremos pie con bola, es cuestión de práctica hacernos con el sistema de juego, que viene siendo una réplica del exitoso minijuego de tenis de «Wii Sports». La mejor forma de garantizar puntos ganadores es efectuando movimientos rápidos, concisos, que combinados con los golpes especiales de cada personaje nos convertirán en el rival a batir. Ni Nadal será capaz de superar una de los 'restos' de Yoshi, por no hablar de los de Peach.**

VALORACIÓN



Mario y sus amigos regresan al panorama de Nintendo Wii con ganas de retarte a un verdadero partido de tenis.

Qué mejor manera de celebrar el mes de marzo que con el lanzamiento de «Mario Power Tennis». Uno de los mejores títulos de Game Cube llega a España como parte de la serie económica New Play Control!, que recoge los juegos de Nintendo más emblemáticos de la 'cúbica' para ofrecerlos en bandeja de plata a los usuarios que en su día no tuvieron el placer de disfrutar de ellos. Si el mes pasado era «Pikmin» el elegido, esta vez le ha tocado el turno a un deporte muy de moda gracias a Rafa Nadal y a su imparable andadura por las pistas de todo el mundo. Antes de que Federer, Djokovic o el propio Nadal saltasen a la fama, Mario ya contaba con una marcada presencia en este deporte. Desde la mítica Game Boy hasta la infravalorada Nintendo 64, el fontanero más popular de todos los tiempos ha protagonizado varios títulos inspirados en el tenis, obteniendo siempre un resultado acorde con lo que suele ofrecer Nintendo. «Mario Power Tennis» es el más destacado de todos ellos, por lo que no nos extraña su elección para formar parte de esta serie. Se trata sin duda alguna de uno de los títulos más divertidos y accesibles de la pasada generación, virtudes que se mantienen en esta adaptación, donde encontramos multitud de novedades con las que abrir boca. La primera y más importante es el cambio en el sistema de control, que esta vez se ha preparado a consciencia para aprovechar el nunchuk y el wiimote.

Así pues, antes de darnos cuenta estaremos agitando ambos mandos como si se tratase de una raqueta de verdad, variando nuestros movimientos dependiendo de si queremos realizar un golpe largo, una volea o un demoledor 'smash' frente a la red. Con el nunchuk desplazamos a uno de los más de veinte personajes disponibles antes de pasar a la acción.

Mismas sensaciones

Pese a que el sistema de control ha cambiado, las sensaciones que transmite son prácticamente las mismas del original. Cada personaje hace uso de unos atributos particulares, como Wario con su demoledor saque o Koopa con su velocidad de infarto, además de un ataque especial marca de la casa. Nos corresponde a nosotros encontrar cuál se ajusta mejor a nuestro estilo de juego, aunque no es una tarea fácil.

También tenemos a nuestra disposición multitud de modos de juego, entre los que destacan el Torneo y los Minijuegos. Este último combina a la perfección el buen humor del que hace gala el título, con exigentes retos que pondrán a prueba nuestra puntería. Como colofón final queda por destacar el colorido aspecto gráfico, que apenas ha perdido calidad con el paso del tiempo, en otra muestra de la condición atemporal de este título.





GUÍA DE JUEGO



Durante el partido debemos tener presentes varios aspectos. En primer lugar, movernos con rapidez es esencial para no encajar un punto en contra. Devolver la pelota sea cual sea la circunstancia en la que lo hagamos es crucial para convertirnos en temibles jugadores. Dominar los golpes especiales, tanto los de defensa como de ataque, es un requisito imprescindible si queremos obtener la victoria en todas las competiciones, pero no bastará con esto. Cada tenista tiene que encontrar su estilo de juego, bien sea desde el fondo de la pista o pegado a la red, y para ello es esencial comprobar cuáles son las habili-



dades específicas de cada personaje. Por último, pero no por ello menos importante, es aconsejable memorizar los movimientos del wiimote para obtener una precisión quirúrgica cuando la situación lo requiera. Las primeras partidas son un auténtico descontrol, pocas veces mandaremos la bola al lugar deseado. A medida que transcurran los partidos ganaremos algo de confianza, pero es bastante difícil ser precisos en todo momento. Sólo el esfuerzo y la práctica nos convertirán en jugadores de élite. Si lo único que queremos es pasar un buen rato basta con correr detrás de la pelota y probar suerte. A veces funciona.



Detective Conan
La investigación de Mirapolis

Está claro: los juegos "agita-neuras" son los que están partiendo el bacalao últimamente.

Tal vez para agudizar el ingenio y el rastreo, cualidades de lo más recomendables en tiempos de crisis. Así, a juegos como «Unsolved crimes» o «Mystery Case Files» para DS se les une este título para Wii basado en la conocida teleserie a su vez inspirada en el manga de Gosho Aoyama, conocido en Estados Unidos como «Case Closed». Aunque, la verdad, en estos andurriales europeos tampoco es que lo vayan parando por la calle, como quien dice (aunque en Cataluña llevan emitidos medio millar de episodios), laguna que se solventará desde ya gracias a este juego, en el que tendremos que investigar una serie de misteriosos asesinatos que ocurren en un nuevo parque temático llamado Mirápolis. Gracias a las posibilidades del Wiimote, podremos resolver los retos y misterios que nos iremos encontrando en el camino, usando todos los objetos del detective Conan tales como pajarita transformadora de voz, patinete solar, súper zapatillas y muchos más. Y, cómo no, también recogeremos pruebas y evidencias, manipularemos objetos y visitaremos los lugares del crimen in situ. Todo ello con una historia divertida y cargada de sorpresas que explora perfectamente el universo manga en que está basado el juego: todos los personajes de la serie como Conan Edogawa, Ran Mouri, Kogoro Mouri o Ai Haibara estarán a nuestra disposición y con las voces originales en japonés, así como escenarios y hasta las músicas de la serie, que podremos escuchar tan ricamente (de hecho, el capítulo de extras desbloqueables es de lo más amplio y generoso). Gráficos más que correctos y sencillez envolvente le dan la rúbrica a un juego de lo más entretenido y enganchador. Sherlocks del mundo, uníos.

Valoración

GRÁFICOS	3/6
JUGABILIDAD	3/6
SONIDO/FX	3/6
ORIGINALIDAD	3/6

Para grandes y peques

La apariencia infantiloide y el fondo "grandullón" del juego son una combinación perfecta que se repite en todo su desarrollo. Así, tiene todos los componentes para interesar a críos y adultos por igual: los más pequeños se divertirán con la media docena de minijuegos disponibles (incluyendo pachanguitas de fútbol o batallas arcade de superhéroes) y los mayores, visitando escenas del crimen, resolviendo enigmas, encontrando claves, recogiendo evidencias y demás correveidiles ingeniosos.



Ficha técnica

Nobilis
Aventura
Febrero
3+
www.nobilis.es

FAMILY SKI & SNOWBOARD

Nos damos un paseo por la Escuela de Ski para disfrutar de la continuación de «Family Ski», uno de los primeros juegos third parties que incluía la posibilidad de emplear el Wii Balance Board.

Como habréis podido imaginar, este simulador deportivo de Namco ofrece una propuesta tan básica como la de aprender a esquiar sin traumas.

Multitud de novedades nos aguardan, y entre todas escogemos la posibilidad de montar en una tabla de snowboard para comprobar la dinámica de juego apenas ha cambiado respecto a su antecesor. Namco ha escogido con sumo cuidado las pistas por las que nos deslizamos, así como un sistema de control basado en agitar el nunchuk y el wiimote sincrónicamente, sin perder el ritmo.

En nuestra mano está hacer absolutamente cualquier cosa que no apetezca. Tanto los esquís como la tabla tienen un comportamiento que poco se asemeja al de la realidad, con movimientos muy hieráticos y poco convincentes. Gráficamente recoge el testigo de «We Ski» -es así como se le conoce en Estados Unidos- para ofrecer nuevos escenarios y alguna que otra sorpresa para el multijugador. No obstante, la jugabilidad sigue siendo exactamente la misma. Esto se traduce en la ausencia de un sistema que nos empuje a seguir jugando. La "culpa" la tiene una mecánica muy elemental dirigida para los más pequeños de la casa, gratificante visualmente pero quizá algo pobre en el aspecto de mayores posibilidades en la experiencia de juego. Si nos gusta la sensación de navegar a nuestras anchas, este «Family Ski» definitivamente se ajusta a nuestros intereses. Pero si por el contrario estamos buscando un exigente título deportivo que ofrezca un reto o una experiencia inolvidable, será cuestión de seguir esperando. Eso sí, ofrece algunos momentos realmente divertidos pese a sus hándicaps.



Ficha técnica

- Atari
- Simulador deportivo
- Marzo
- 3+
- www.familyskiandsnowboard.com

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

DALE USO A LA BALANCE BOARD

Si «Family Ski» fue uno de los primeros en implementar el Balance Board en su sistema de juego -aunque con un resultado algo pobre-, en esta continuación se la ha otorgado incluso más importancia a este aspecto. Dominar el equilibrio, saber cambiar la inercia de los movimientos para no chocar al realizar un salto... Estamos invitados a disfrutar de la nieve mientras contemplamos los bellos escenarios que nos rodean, siempre y cuando tengamos tiempo para desviar la vista de nuestro personaje, claro está.

30 GREAT GAMES FAMILY PARTY

Una familia unida jamás será vencida. Éste podría ser el mensaje apropiado antes de ponerse a jugar a este título tan divertido.

La experiencia Wii sigue caracterizándose por ser una herramienta para pasar un buen rato entre amigos y en familia. Y es que el entretenimiento está al alcance de todos. En esta ocasión son 30 especialidades de juegos los que sacarán a relucir todas tus habilidades a la hora de manejar el nunchaku. Habrá múltiples modos de juego y sistema de medallas, y las sorpresas abundan en un título en el que podría pensarse lo contrario.

Hay minijuegos para todos los gustos y todos muy divertidos. Track n'field: con vallas y carreras cortas, una carreras de obstáculos y salto de altura... ¡El objetivo será hacerte sudar la gota gorda! Coordinación: equilibrio, tocar las campanillas, rodillos giratorios, plataforma móvil... ¡No debe temblarte el pulso! Carnaval: dianas de pájaros y animales, arco y flecha, armas láser... ¡Se exige mucha puntería! Juegos tradicionales: entrenamiento de béisbol, juego de piernas de fútbol, saltar a la comba... ¡Acercamiento a los juegos deportivos! Juegos de inteligencia: laberintos, coordinación musical, juegos de memoria... ¡Haz trabajar a tu mente! Fuerza: lanzamiento de barril, escalada de soga, serrería de troncos... Utiliza los codos y desestabiliza a tus contrarios.

Podrás elegir entre docenas de personajes únicos, con niveles desbloqueables según vayas mejorando tu rendimiento como jugador. Y puede haber hasta 4 jugadores simultáneamente. Porque aunque el principal objetivo es la diversión y participar, como en todo juego que se precie siempre hay un ganador... Así que, no seas el hazmerreír de la familia y conviértete en el protagonista dejando a todos en evidencia. Tú puedes.



SISTEMA DE MEDALLAS

Ya, lo importante es participar. ¡Y un jamón! Si puedes ganar siempre es mejor. Y si es ante los demás componentes de la "family" pues como que enorgullece más. Y es que a los ganadores se les entregará una medalla según la posición en la que hayas terminado su participación. No te pierdas las celebraciones de los distintos personajes cuando se le entregan esas medallas. ¡No tiene desperdicio! Eso sí, deberás evitar quedar de cuarto... ¡Porque te quedarás sin presea!

VALORACIÓN

- GRÁFICOS: 3/6
- JUGABILIDAD: 4/6
- SONIDO/FX: 3/6
- ORIGINALIDAD: 4/6

FICHA TÉCNICA

- O3P
- Habilidad
- Febrero
- 3+
- www.virginplay.es

EL DESTINO DE EL ZORRO

Pinchauvas y "esgrimeros" del mundo, por fin ha llegado vuestro juego. Porque de una vez por todas podremos intentar emular a Antonio Banderas en este entretenido y afilado título, donde los mandos de la Wii serán nuestros mejores e inmejorables aliados para convertirnos en el justiciero que "desface" entuertos en la California de principios del siglo XIX, un polvorín humano donde conviven españoles, mexicanos y nativos americanos y donde tendremos que ganarnos el respeto a base de puntería y agilidad.

La mecánica es sencilla: con muchos estocadas y latigazos facilitados y nutridos gracias al WiiMote y al Nunchaku, perfectamente coordinados en cuestión de movimiento y sistema de apuntado, iremos evolucionando en una aventura folletinesca llena de intrigas, romances, traiciones y duelos épicos. Muchos personajes carismáticos, intensas y numerosas misiones y escenarios amplios (a destacar la estupenda y siniestra Ciudad Calavera) e inspirados en las historias de Diego de la Vega garantizan estupendos ratos para grandes y chicos. Aparte, el título tiene un aire muy de serial antiguo gracias a las escenas cinemáticas y a las viñetas de transición a carboncillo y color sepia, que ayudan a dotar a nuestro héroe de un poso romántico y legendario. Aunque ojo a nuestra barra de salud y los "arañazos" recibidos, que irán llenando de rojo la "Z" de resistencia. Quizá el apartado gráfico no esté tan cuidado en algunas texturas y movimientos en pleno combate, pero la nota general es más que correctita. Así que a repartir costurones con la Z a diestro y siniestro se ha dicho.





UP&DOWN

Toque clásico y folletinesco y control intuitivo y directo. Lo de ser enmascarado está genial.

Escenarios algo desangelados y duración cortita. Nos quedamos con más ganas de luchar.

Compañía: Digital Bros | Género: Aventura/Acción | Lanzamiento: Marzo | +12 años

NERF N-STRIKE

¿Qué pasaría si un día nuestra recreativa favorita se pasa a la realidad y nos propone pasar a formar parte de un grupo de élite de alto secreto?. Los sueños a veces se cumplen, o al menos esa es la idea que ofrece «Nerf N-Strike», un shooter sobre raíles que nos invita a participar en una aventura en la que las bolas de gomaespuma y los 'blasters' de neones toman el protagonismo junto con un pequeño muchacho llamado Shane. Un extraño robot acude a la casa de nuestro héroe de madrugada, proponiéndole pasar a formar parte de una unidad altamente secreta, donde su primera misión consistirá en demostrar su valía superando diferentes pruebas de puntería. Al parecer, una empresa anónima está tratando de reclutar nuevos miembros para su equipo y nos ha elegido a nosotros para probar nuestras habilidades. Para ello contamos con un arsenal digno del mejor espía de acción: una treintena de armas cada una con sus atributos propios que requieren una precisión quirúrgica para dar en el blanco y derrotar así a todo el que se cruce en nuestro camino. Para no perdernos ni un detalle de lo que sucede en pantalla contamos con un motor gráfico que luce un aspecto colorido y muy detallado que hará las delicias de los amantes de la acción en primera persona, todo ello combinado con un estilo de tebeo para narrar una historia repleta de intriga, destinada sin tapujos al público adolescente, a la que no le falta ese pequeño toque humorístico que tanto agradecemos.





UP&DOWN

Es divertido, asequible para disfrutar de él entre varios amigos y se mantiene a un buen nivel técnicamente.

Terminaremos con todas las modalidades de juego antes de darnos cuenta. Es un título bastante corto, aunque intenso.

Compañía: EA | Género: Shooter infantil | Lanzamiento: Febrero | +7 años

TEXTOS: WILIAM VAN DIJK



AQUA PANIC!

A pesar de su codazo spielbergriano en la carátula, no hay que dejarse engañar: todo parecido con "Tiburón" es pura coincidencia.

Más bien podría tratarse de un "Salvar al pececillo Ryan", ya que justamente de lo que se trata es de guardar las espaldas y las espinas de unos diez millones de boquerones a los que un ciclón gigante se ha tragado con voracidad, provocando un desastre ecológico que no se lo saltaría ni Al Gore en ayunas. Esto es «Aqua-Panic», un divertido y de lo más adictivo juego de acción-puzzle donde tendremos que actuar rápidamente con el stylus para allanar el camino de los bichos y reconducirlos a las aguas profundas y tranquilas a través de 80 niveles de dificultad creciente y casi delirante. La mecánica de juego es tan sencilla como infalible: controlar las corrientes marinas para guiar y rescatar a nuestros descarriados y salvarlos de enemigos feroces como pirañas o flamencos. ¿Cómo? A través de cinco herramientas con poderes sorprendentes. A saber: bombas para hacer volar los obstáculos e ir drenando los senderos, ventiladores para agitar y agilizar a los peces si nos encontramos con varios bicharracos de dientes afilados, arpones para pincharles morunamente por si se ponen farrucos, hielo para congelar la superficie del agua y poder patinar velozmente, plantas que germinan en un periquete para que huyamos yéndonos por las ramas, nubes para rebotar alejando el peligro o bien convocar tormentas de buen fario... Todo ello, a través de un par de modos de juego (aventura y juego libre eligiendo nuestro nivel preferido) y un entramado gráfico y musical de lo más adecuado y enguantado redondean una de las más divertidas propuestas del año para DS. Buena pesca.











ESTO ME SUENA

Aunque comparta más de una burbuja y escama con la saga «Supermario», el referente indiscutible de este juego no es otro que «Lemmings», ese clásico del rescate multitudinario que pasó con buen ritmo en la primera PSP. Y precisamente su look también recuerda a otros clásicos de la consola de la competencia, como «Loco Roco» y «Patapon». Véanse algunos personajes troquelados y sus cinco entornos coloridos (las cuatro estaciones y el infierno). ¿Guiño, casualidad u homenaje involuntario?

FICHA TÉCNICA

- Digital Bros
- Acción /Puzzle
- Marzo
- 7+
- www.digitalbros.net

VALORACIÓN

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	5/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	4/6

A FONDO

MYSIMS PARTY



Los Sims están que lo tiran. Con su tercera parte oficial a la vuelta de la esquina, nos sirven los más sabrosos aperitivos de lo más festivos y simpaticones. Por un lado, «MySims Racing» y, por otro, este «MySims Party» que propone cuarenta minijuegos de lo más burbujeantes para disfrutar hasta con cuatro jugadores. Lo primero, cómo no, es crear un personaje inspirándote en los paisanos y viejos amigos como Manu y DJ Candela, que nos ayudarán a crear nuestra propia casa y a decorar nuestro bonito pueblo. Y sin más dilación, empieza la zarzuela de minijuegos, en los que será de vital importancia elegir y combinar nuestros personajes para que engloben todo el espectro jugón. Así, tendremos Sims especializados en pruebas de fuerza, resistencia, velocidad, habilidad, suerte... Y todos ellos, con un diseño de lo más mono y variadito (einsteniano Dr. F, poligonal DJ Candy, "emo" Goth Boy...).

La forma de presentar los pasatiempos será en rápidas ráfagas que nos permitirán ir ganando medallitas y monumentos, sin tener que pasar por los engorrosos tableros. Todo muy directo y divertido. Naturalmente, el stylus desempeña un papel fundamental en la ejecución de los juegos, sobre todo en las carreras de robots, las competiciones de snowboard y demás. Aunque también habrá otros donde tendremos que exprimirnos las neuronas y el pulso, como encontrar diferencias, un paintball estilo «Doom», fútbol callejero, pintar la camiseta o algunos de cante y baile. Un muestrario fetén. Y todo ello, con un look de lo más vistoso y colorido y con simpáticas melodías jingles para animar al equipo. Una fiesta chiquita pero matona, para no molestar a los vecinos, pobrecillos.

UP&DOWN

- ▲ Diversión variada y perfecta para jugar con los colegas.
- ▼ Se echa en falta algo de sal y pimienta estilo «Wario Ware».

Compañía: EA | Género: Party | Lanzamiento: Marzo | +3 años

COOKIE SHOP

Bienvenido a la Ciudad de los Dulces, donde conviven perros y gatos de chocolate. «Cookie Shop» nos pone en la piel de la pequeña Rose, un 'chocoperro' que inaugura una pequeña tienda de dulces dentro de un centro comercial destinado completamente a este delicioso aperitivo.

Rose ha de aprender a manejar su negocio desde los fundamentos más básicos. Primero ha de aprender varias recetas, luego ha de cocinarlas en función de su experiencia. Si el resultado es bueno, lo podemos incluir en la carta de la tienda para llamar la atención de los consumidores. Así es la vida en Dulcelandia, una dura jornada de trabajo en la que debemos comprar ingredientes, conocer amigos y trabajar hasta el final del día, cuando regresamos a casa para tomar un merecido descanso. Aunque no todo puede ser malo, también tenemos tiempo para realizar divertidos minijuegos relacionados con el arte culinario, perfectamente integrados con el stylus. El sueño de Rose es el de convertirse en una gran cocinera, pero para llevar a buen puerto sus deseos sólo cabe el duro trabajo y la práctica. Cuanto más cocinamos mejor es el resultado del postre, algo que nos reporta más beneficios al final de la jornada. Poco a poco nuestra tienda comienza a expandirse, y antes de darnos cuenta ya formamos parte de la élite del centro comercial. «Cookie Shop» es la excusa perfecta para que los más pequeños de la casa hagan sus pinitos como empresarios por un día en este utópico mundo de leche y chocolate.



UP&DOWN

- ▲ Su apariencia infantil esconde un producto serio y en el que se imparte una buena lección de responsabilidad laboral.
- ▼ Gráficamente se acoge a la ley del mínimo esfuerzo. Muy, pero que muy básico en este aspecto.

Compañía: Nobilis | Género: Gestión cocinera | Lanzamiento: Marzo | +3 años



www.elcorteingles.es

PROMOCIONES



Nintendo Wii
+ Mario Kart
+ Volante
269,90€

El Corte Inglés

disfruta tus ventajas



LOS HELGHAST VIENEN.

CONSIGUE

KILLZONE® 2

Y LLÉVATE UNA BANDOLERA COMO ÉSTA*

*Promoción válida hasta el 26/03/09 o agotar existencias (1.500 uds.) al comprar el videojuego Killzone 2 para PS3.



Acumula una bonificación del 3% en todos los videojuegos de Sony Computer, Microsoft, Atari, THQ, Nobilis y Virgin que compres con tu tarjeta Doblecero. Si aún no tienes tu tarjeta Doblecero solicítala en El Corte Inglés o en doblecero.com

DOBLECERO.COM



www.elcorteingles.es





Compra "Real Madrid The Game" con tu **tarjeta Doblecero** y consigue entradas para la temporada 2008/2009.

Infórmate en El Corte Inglés o en www.doblecero.com*



*Promoción válida del 16 de Marzo al 16 de Abril de 2009.



Acumula una bonificación del 3% en todos los videojuegos de Sony Computer, Microsoft, Atari, THQ, Nobilis y Virgin que compres con tu tarjeta Doblecero. Si aún no tienes tu tarjeta Doblecero solicitala en El Corte Inglés o en la web www.doblecero.com.

DOBLECERO.COM





RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Street Fighter IV (Xbox 360, PS3)

Para desbloquear vídeos especiales en la sección de galería, debes completar el modo arcade con dos personajes concretos para cada vídeo. Las parejas de personajes son:

Seth VS. M.Bison
Chun Li Vs. Crimson Viper
Gouken Vs Akuma
Guile Vs. Abel
The Ryu Vs. Ken

En PS3, para jugar en escenarios alternativos, mantén pulsado el botón L1 o R1 antes de seleccionar un escenario.

Silent Hill Homecoming (Xbox 360, PS3)

Para desbloquear el atuendo secreto de Alex, introduce el siguiente código en la pantalla de "Pulsa START":

PS3: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo

XBOX 360: Usa el mismo código que PS3, pero pulsa el botón B en vez de Círculo.

Skate 2 (Xbox 360)

Ve a la sección de extras e introduce el código que del truco que desees:

Truco	Código
Modo 3D	Strangeloops
Big Black desbloqueado	letsdowork



Club de fans

Mini Ninjas

Además de «Ninja Blade», ¿para cuándo otra aventura de ninjas?
Carlos Ortiz (Valladolid)

Nosotros no sólo estamos pendientes de lo más cercano en el tiempo, sino que no quitamos ojo a los juegos que vendrán a finales de año. Y es que las compañías se afanan siempre por no dejar de sacar títulos durante esa época. Así ocurrirá con «Mini Ninjas», uno de los mas prometedores proyectos que IO tiene en desarrollo. La historia consiste en acompañar a Hiro y Futo, los héroes mas pequeños del mundo, en una aventura épica en la que tendrán que luchar contra el ejercito mágico de un malvado samurái y restaurar el orden en un mundo sumido en el caos. A la misión se unirán más ninjas, y cada uno tendrá unas habilidades especiales. Se recorrerán dos tipos de niveles: lugares al aire libre en bosques y diferentes pueblos; y también afrontaremos las fortalezas enemigas. En los primeros deberemos rescatar a animales y hacer frente a emboscadas de patrullas samuráis. Mientras, en los segundos habrá que derrotar a guardianes y asaltar las fortalezas. En cuanto a los gráficos, resultan bastantes interesantes ya que se tendrá la sensación de estar en una película de dibujos animados. Pues nada, a esperar unos mesecitos para comprarlo en las distintas plataformas disponibles: PS3, Xbox 360, Wii y Nintendo DS.

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com



Galería

Dante posa con sus dos pistolones en este estupendo dibujo que nos manda Ignacio Sanz Vallas (Madrid), de 18 años. De premio: «Too Human» para Xbox 360.

Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).





NUESTROS CINCO FAVORITOS

1 Street Fighter 4 (Multi)
Es todo un clásico, pero no sólo por eso está entre nuestros elegidos. Sigue perfeccionando tus golpes para ser el auténtico amo del Hayuken.

2 FEAR 2 (Multi)
¡Uy, qué miedo! Si todavía te atreves, este shooter no te dejará indiferente. Los seres más terroríficos no sabes por dónde te van a salir... ¡Dispara!

3 Kill Zone 2 (PS3)
¿Uno de los shooter del año? Por el momento, con los mandos en la manos, se podría decir que sí. Los efectos gráficos en cada combate quitan el hipo.

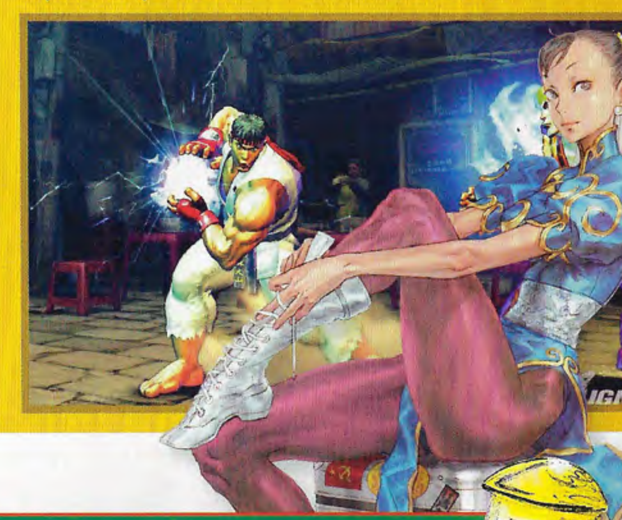
4 Pikmin (Wii)
Estos bichitos nos están entreteniendo un rato largo. Y es que las apariencias engañan. Así que tendrás que darle al coco porque la estrategia es muy importante.

5 Chrono Trigger (NDS)
La fantasía de este título nos ha hechizado desde el principio. El viaje en el tiempo es una chulada y el estilo del héroe nos convence.

Te lo dice Galibo ...

Street Fighter IV

¡Ya está aquí «Street Fighter IV»! Teniendo en cuenta el relumbrón y prestigio que tiene esta serie, es una secuela que ha tardado lo suyo en llegar a nuestras consolas. ¡La tercera parte apareció para Dreamcast, nada menos, que hoy en día ya casi se considera la prehistoria! La llegada de este título es como una especie de advenimiento para los aficionados a la lucha. Blanka, Chun Li, Ryu, Guile y el resto de la pandilla forman parte del panteón del videojuego y son los responsables de haber definido el género tal y como lo conocemos hoy en día, así que se entiende las altísimas expectativas que este título ha generado. Siempre quedarán gruñones que echarán de menos el estilo gráfico del original o de «Third Strike», pero sinceramente, creo que serán los menos. A mí los nuevos modelos de los personajes, las animaciones y los escenarios me han dejado pasmado, y la jugabilidad conserva ese estilo 2D preciso y dinámico que caracteriza a la serie. Hay montones de entresijos que dominar y aprender, pero la experiencia básica se adquiere al minuto de empezar a jugar. Es un juego que puedes disfrutar igual con amigos sin experiencia que con veteranos de mil combates. Una maravilla.



Retrato Robot

CHRIS REDFIELD

- **EDAD:** 35 años, y esta vez no hacemos el chascarrillo de que los sustos aviejan.
- **APARIENCIA:** Pintón y guerrillero. Según su ficha de la Alianza para la Evolución Frente al Terrorismo, metro ochenta y seis y casi cien kilos de agente especial contra el bioterrorismo.
- **CURRÍCULO:** Tras un breve paso por las Fuerzas Aéreas, decidió que su vocación eran los infectados y las criaturas de la noche, por lo que se alistó en las Fuerzas Especiales de Racoon City, donde le esperaban un batallón de zombis de los buenos. Menos mal que Jill Valentine le ayudó a pasar el trago.
- **HOBBIES:** Tener siempre a punto su pistolón, comprar camisetas de camuflaje en mercadillos y coleccionar "matriuskas", afición contagiada por su viaje a Rusia.
- **FUTURO:** : Espléndido e inquietante a la vez, ya que el reciente «RE 5» despeja algunas dudas sobre su pasado y arroja otras sombras de lo más inquietantes. Tiene previsto comprarse un loft en Marina D'Or para olvidarse de tantos sustos.



Foro abierto

Hola, me gustaria saber cuándo van a sacar el Kingdom Hearts» y para qué plataformas lo harán. Muchas gracias
Jorge Ruiz Ramírez (e-mail)

Te podemos contar algunas cositas interesantes. El título de rol y acción «Kingdom Hearts: 358/2 Days» saldrá para Nintendo DS, según ha confirmado Square Enix. Es una aventura en tres dimensiones que narra la vida de Roxas dentro de la organización XIII. El juego se sirve en exclusiva de las características especiales de la propuesta de la portátil de Nintendo para potenciar la jugabilidad. En cuanto a las fechas, se ha confirmado que en Japón saldrá en primavera. Aunque, lamentablemente no hay fecha prevista para Europa. Aunque, no será mucho más tarde.

Me gustaría que me hablarais del Logitech G22. Sobre todo, me interesan sus aspectos técnicos y la compatibilidad. Gracias
Nacho Salceda (e-mail)

Estamos tan impresionados por este volante que no sabemos por dónde empezar a hablar de él. Estéticamente es un lujazo. Y es que está fabricado en acero recubierto de piel natural cosida a mano. Tecnológicamente es una maravilla por los dos motores Force Feedback. El uso combinado de estos motores independientes permiten elevar las sensaciones de realismo. El G25 es compatible con PS2 y se espera que también lo sea con PS3.

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



PSP DE COLORES

Elige la que más te guste: blanca o plateada

Ha llegado la hora de realizar una metamorfosis a tu PSP. Sony ha lanzado al mercado, y ya se encuentran disponibles, dos nuevas gamas de colores para el modelo 3000 de sistema PSP: Mystic Silver (plateado) y Pearl White (blanco). ¡Elígelo en función de tus gustos! Y es que con PSP-3000 hay todo un mundo de entretenimiento por descubrir: juega, disfruta de tu música, tus vídeos y tus fotos. El sistema no sólo te ofrece toda una nueva gama de colores, porque su mejorada pantalla LCD hace que tus juegos, fotos y vídeos tengan una mayor resolución, consiguiendo así una imagen mucho más clara y definida. También podrás comunicarte con tus amigos en cualquier parte del mundo gracias al micrófono incorporado del sistema. Tu portátil de Sony se renueva y se adapta a tu nueva experiencia.



MICRÓFONOS

Da el cante en Wii y en PS 3



Los karaokes caseros siguen estando de moda. Y como cada vez son más los amigos que se apuntan a las quedadas necesitas ampliar tu equipo. Ardistel pone a tu disposición un pack de dos micrófonos para Wii y Play Station 3. Se trata de un sistema de micrófonos universales inalámbricos; micrófonos con radiofrecuencia VHF; con un alcance de hasta 4 metros; son compatibles con todos los juegos de karaoke; tiene una conexión directa con la consola vía USB; y dispone de una estación receptora que emite en 2 canales para evitar interferencias. Con este completo pack darás el cante y no se te resistirá ninguna letra que se te ponga por delante. Ahora, lo último es cantar en grupo. ¡Así que necesitas micros!

ALFOMBRA DEL STREET DANCE

Muévete con los ritmos del hip-hop

¡A bailar! Con este producto, que distribuye Planeta DeAgostini Interactive, no pararás de mover el esqueleto. El juego Street Dance se ha convertido en un auténtico boom en el mundo urbano del R&B y el hip-hop. Es un modo de entretenimiento con el que danzar con los ritmos más exitosos de las últimas décadas como Tina Turner, All Saints o Beverley Knight. Y si deseas mantener la línea nada mejor como valerte de este producto, porque una de las posibilidades disponibles es la de introducir tu peso y calcular las calorías consumidas. Las características de la alfombra son las siguientes: se conecta directamente a la Play Station 2 y ya te puedes poner directamente a bailar, sólo tendrás que pisar los botones dibujados para activarla; será compatible con cualquier modelo de la consola de Sony; también es un complemento ideal para cualquier juego de baile que haya en el mercado; y como nota final, incorpora los botones select y start, cuatro botones direccionales, cuatro botones de los símbolos del mando de la PS 2. Y es que todos a la vez servirán para ejecutar los pasos de baile en diagonal. Ahora, solo tendréis que pensar una buena coreografía, bailarla lo mejor posible y... ¡Conviértete en el rey de la pista de tu barrio!





HIGH SCHOOL MUSICAL 3

Blu-ray Disc

El fin del instituto pone en juego el amor

Tercera entrega del fenómeno de «High School Musical». En esta ocasión el argumento se centra en el último curso del instituto. Y con ello el baile de graduación... ¡Qué nervios! Aunque también hay asuntos más trascendentales que resolver como es el qué harán los chavales cuándo se acabe el período escolar. Esto puede poner en peligro la relación de amor entre Gabriela y Troy. El film se deja ver por sus apuestas conocidas: ideal para ver en familia, canciones y número musicales elaborados y, sobre todo, mucho amor. Porque lo que busca preferentemente esta cinta es que el espectador se relaje y disfrute en plenitud en compañía de todos estos chicos.


DE LA CALLE
A LA GLORIA
SI TUVIERAS LA OPORTUNIDAD DE JUGAR EN EL REAL MADRID, ¿ESTARÍAS A LA ALTURA?
Madrid
Wii
Realmadrid
The Game
PlayStation 2
Realmadrid
The Game
PC DVD
Realmadrid
The Game
PSP
Realmadrid
The Game
v.2 PLAY
Official
Co-production
Realmadrid
Virgin PLAY
MARCA
RADIOMARCA
Real Madrid The Game © 2008 Virgin PLAY S.A. Todos los derechos reservados. Publicado por v.2 PLAY, marca registrada de Virgin PLAY. S.A. Desarrollado por Atomic Planet. © Real Madrid (09) www.realmadrid.com



3+
www.pegi.info
UN BUEN GRUPO NO SÓLO SABE TOCAR,
SABE ACTUAR
YA NO NECESITAS INSTRUMENTOS PARA SER EL MEJOR
ULTIMATE BAND
ULTIMATE GUITARRA
ULTIMATE BATERÍA
ULTIMATE LÍDER
Wii
NINTENDO DS
Disney INTERACTIVE STUDIOS
Nintendo DS and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. Product names, images, features, and release dates relate to products in development and may be subject to change
www.videojuegosdisney.es